**Lampiran**

**DATA PERHITUNGAN ANALISIS PENILAIAN KUALITAS MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA**

**1. Penilaian oleh ahli materi**

Dalam kriteria aspek kualitas isi terdapat 4 butir indikator, sehingga diperoleh:

* Jumlah indikator = 4
* Skor maksimal ideal = 4 x 5 = 20
* *Skor rata-rata* ( hasil penelitian =
* Persentase Kelayakan (P) = x 100%

= x 100% = 82,50 %

**Tabel 1**

 **Range persentase dan kriteria kualiatif program**

|  |  |
| --- | --- |
| **Skor Persentase (%)** | **Interpretasi** |
|  | Sangat Baik |
|  | Baik |
|  | Cukup Baik |
|  | Kurang Baik |
|  | Sangat Tidak Baik |

Kriteria Kualitatif “**Sangat Baik**”.

Dalam kriteria aspek ketepatan cakupan terdapat 2 butir indikator, sehingga diperoleh:

* Jumlah indikator = 2
* Skor maksimal ideal = 2 x 5 = 10
* *Skor rata-rata* ( hasil penelitian =
* Persentase Kelayakan (P) = x 100%

= x 100% = 85%

Kriteria Kualitatif “**Sangat Baik**”.

Dalam kriteria aspek kebahasaan terdapat 5 butir indikator, sehingga diperoleh:

* Jumlah indikator = 5
* Skor maksimal ideal = 5 x 5 = 25
* *Skor rata-rata* ( hasil penelitian =
* Persentase Kelayakan (P) = x 100%

= x 100% = 78%

Kriteria Kualitatif “ **Baik**”.

Berdasarkan 3 kriteria diatas diperoleh persentase rata-rata dari ahli materi sebesar:

Persentase rata-rata =

Sehingga media pembelajaran yang dihasilkan termasuk dalam kriteria

“**Sangat Baik**”.

**2. Penilaian oleh ahli media**

Dalam kriteria aspek kualitas isi terdapat 1 butir indikator, sehingga diperoleh:

* Jumlah indikator = 1
* Skor maksimal ideal = 1 x 5 = 5
* *Skor rata-rata* ( hasil penelitian =
* Persentase Kelayakan (P) = x 100%

= x 100% = 90 %

Kriteria Kualitatif “**Sangat Baik**”.

Dalam kriteria aspek kebahasaan terdapat 2 butir indikator, sehingga diperoleh:

* Jumlah indikator = 2
* Skor maksimal ideal = 2 x 5 = 10
* *Skor rata-rata* ( hasil penelitian =
* Persentase Kelayakan (P) = x 100%

= x 100% = 85%

Kriteria Kualitatif “**Sangat Baik**”.

Dalam kriteria penyajian game edukasi terdapat 5 butir indikator, sehingga diperoleh:

* Jumlah indikator = 5
* Skor maksimal ideal = 5 x 5 = 25
* *Skor rata-rata* ( hasil penelitian =
* Persentase Kelayakan (P) = x 100%

= x 100% = 88%

Kriteria Kualitatif “ **Sangat Baik**”.

Berdasarkan 3 kriteria diatas diperoleh persentase rata-rata dari ahli materi sebesar:

Persentase rata-rata =

Sehingga media pembelajaran yang dihasilkan termasuk dalam kriteria

“**Sangat Baik**”.

**3. Penilaian oleh praktisi pendidikan**

Dalam kriteria aspek kualitas isi ( sebagai ahli materi) terdapat 4 butir indikator, sehingga diperoleh:

* Jumlah indikator = 4
* Skor maksimal ideal = 4 x 5 = 20
* Skor hasil penelitian = 18
* Persentase Kelayakan (P) = x 100%

= x 100% = 90 %

Kriteria Kualitatif “**Sangat Baik**”.

Dalam kriteria aspek ketepatan cakupan terdapat 2 butir indikator, sehingga diperoleh:

* Jumlah indikator = 2
* Skor maksimal ideal = 2 x 5 = 10
* Skor hasil penelitian = 9
* Persentase Kelayakan (P) = x 100%

= x 100% = 90%

Kriteria Kualitatif “**Sangat Baik**”.

Dalam kriteria aspek kebahasaan terdapat 5 butir indikator, sehingga diperoleh:

* Jumlah indikator = 5
* Skor maksimal ideal = 5 x 5 = 25
* Skor hasil penelitian = 20
* Persentase Kelayakan (P) = x 100%

= x 100% = 80%

Kriteria Kualitatif “ **Baik**”.

Berdasarkan 3 kriteria diatas diperoleh persentase rata-rata dari ahli materi sebesar:

Persentase rata-rata =

Sehingga media pembelajaran yang dihasilkan termasuk dalam kriteria

“**Sangat Baik**”.

Dalam kriteria aspek kualitas isi (oleh ahli media) terdapat 1 butir indikator, sehingga diperoleh:

* Jumlah indikator = 1
* Skor maksimal ideal = 1 x 5 = 5
* Skor hasil penelitian = 4
* Persentase Kelayakan (P) = x 100%

= x 100% = 80 %

Kriteria Kualitatif “**Baik**”.

Dalam kriteria aspek kebahasaan terdapat 2 butir indikator, sehingga diperoleh:

* Jumlah indikator = 2
* Skor maksimal ideal = 2 x 5 = 10
* Skor hasil penelitian = 8
* Persentase Kelayakan (P) = x 100%

= x 100% = 80%

Kriteria Kualitatif “**Baik**”.

Dalam kriteria penyajian game edukasi terdapat 5 butir indikator, sehingga diperoleh:

* Jumlah indikator = 5
* Skor maksimal ideal = 5 x 5 = 25
* Skor hasil penelitian = 21
* Persentase Kelayakan (P) = x 100%

= x 100% = 84%

Kriteria Kualitatif “ **Sangat Baik**”.

Berdasarkan 3 kriteria diatas diperoleh persentase rata-rata dari ahli materi sebesar:

Persentase rata-rata =

Sehingga media pembelajaran yang dihasilkan termasuk dalam kriteria

“**Sangat Baik**”.

**4. Hasil uji coba skala kecil**

Dalam kriteria aspek kualitas isi terdapat 5 butir indikator, sehingga diperoleh:

* Jumlah indikator = 5
* Skor maksimal ideal = 5 x 5 = 25
* Banyak siswa uji coba = 10
* *Skor rata-rata* ( hasil penelitian =
* Persentase Kelayakan (P) = x 100%

= x 100% = 80,8 %

Kriteria Kualitatif “**Sangat Baik**”.

Dalam kriteria aspek tampilan game terdapat 2 butir indikator, sehingga diperoleh:

* Jumlah indikator = 2
* Skor maksimal ideal = 2 x 5 = 10
* *Skor rata-rata* ( hasil penelitian =
* Persentase Kelayakan (P) = x 100%

= x 100% = 83%

Kriteria Kualitatif “**Sangat Baik**”.

Dalam kriteria penyajian game edukasi terdapat 2 butir indikator, sehingga diperoleh:

* Jumlah indikator = 2
* Skor maksimal ideal = 2 x 5 = 10
* *Skor rata-rata* ( hasil penelitian =
* Persentase Kelayakan (P) = x 100%

= x 100% = 81%

Kriteria Kualitatif “ **Sangat Baik**”.

Berdasarkan 3 kriteria diatas diperoleh persentase rata-rata dari ahli materi sebesar:

Persentase rata-rata =

Sehingga media pembelajaran yang dihasilkan termasuk dalam kriteria

“**Sangat Baik**”.

**5. Hasil uji coba skala besar**

Dalam kriteria aspek kualitas isi terdapat 5 butir indikator, sehingga diperoleh:

* Jumlah indikator = 5
* Skor maksimal ideal = 5 x 5 = 25
* Banyak siswa uji coba = 30
* *Skor rata-rata* ( hasil penelitian =
* Persentase Kelayakan (P) = x 100%

= x 100% = 88 %

Kriteria Kualitatif “**Sangat Baik**”.

Dalam kriteria aspek tampilan game terdapat 2 butir indikator, sehingga diperoleh:

* Jumlah indikator = 2
* Skor maksimal ideal = 2 x 5 = 10
* *Skor rata-rata* ( hasil penelitian =
* Persentase Kelayakan (P) = x 100%

= x 100% = 85,70%

Kriteria Kualitatif “**Sangat Baik**”.

Dalam kriteria penyajian game edukasi terdapat 2 butir indikator, sehingga diperoleh:

* Jumlah indikator = 2
* Skor maksimal ideal = 2 x 5 = 10
* *Skor rata-rata* ( hasil penelitian =
* Persentase Kelayakan (P) = x 100%

= x 100% = 87%

Kriteria Kualitatif “ **Sangat Baik**”.

Berdasarkan 3 kriteria diatas diperoleh persentase rata-rata dari ahli materi sebesar:

Persentase rata-rata =

Sehingga media pembelajaran yang dihasilkan termasuk dalam kriteria

“**Sangat Baik**”.

**6. Hasil ujicoba keefektifan media pembelajaran**

Dalam uji coba keefektifan terdapat 10 butir soal , sehingga diperoleh:

* Jumlah soal = 10
* Skor maksimal ideal = 100
* Banyak siswa uji coba = 30
* Banyak siswa yang tuntas = 25
* Persentase ketuntasan siswa = x 100%

= x 100% = 83,33 %

Kriteria Kualitatif “**Sangat Baik**”.